

2020 УРАЛЬСКИЙ ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ВЕСТНИК №2

Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива (выпуск 29)

КИСЛОВА И.С.

г. Челябинск, Россия

harit22ir1@mail.ru

81'42

DOI 10.26170/ufv20-02-16

ФОРМИРОВАНИЕ ДИСКУРСИВНОЙ КРЕАТИВНОСТИ У ШКОЛЬНИКОВ ПУТЁМ МОДЕЛИРОВАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

Аннотация. В статье описан формирующий эксперимент, направленный на развитие дискурсивной креативности. Эксперимент состоит из двух этапов: анализ дискурса современных анимационных фильмов студии «Мельница» о богатырях (текстовосприятие) и моделирование школьниками нового мультфильма, в тексте которого используются выявленные приёмы создания лингвокреативного дискурса (текстопорождение). Исследуемые мультфильмы представляют собой анимационные былины, действие которых развивается во времена Киевской Руси, однако отражаются в них современные реалии. Тексты мультфильмов отличаются высокой степенью структурно-языковой сложности. Речь каждого персонажа индивидуализирована определенным набором используемых приёмов языковой игры, что служит средством раскрытия характера. Автором выдвигается гипотеза относительно того, что в процессе анализа структурных и содержательных особенностей мультфильма как анимационного жанра у респондентов формируются навыки конструирования креативного текста.

Ключевые слова: психолингвистический эксперимент, игровой тренинг, креативная среда, дискурсивная креативность, языковая игра, мультфильм.

KISLOVA IRINA

Chelyabinsk, Russia

FORMATION OF DISCURSIVE CREATIVITY IN SCHOOL CHILDREN BY MODELING CARTOON

Abstract. The article describes a teaching experiment aimed at the development of discursive creativity. The experiment consists of two stages: analysis of the discourse of modern animated feature films of Melnitsa studio about the warrior heroes of Russian folk epics (text perception) and

modeling by the schoolchildren of a new cartoon, the text of which uses the revealed techniques for creating linguo-creative discourse (text generation). The cartoons under study are animated Russian epics, the action of which develops in the days of Kievan Rus, but they reveal the modern realities. The cartoon texts demonstrate a high degree of structural and linguistic complexity. The speech of each character presents a certain set of the language game techniques, which serves as a means of revealing the character. The author makes a hypothesis that responders develop skills in constructing a creative text while analyzing the structural and content features of a cartoon as an animation genre.

Keywords: psycholinguistic experiment, game training, creative environment, discursive creativity, language game, cartoon.

В настоящее время особое значение приобретает проблема развития креативности, рассматриваемая в качестве цели и результата образования. Концепция воспитания личности с широким интеллектуальным потенциалом, способствующим развитию креативного мышления, отражена в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования, утверждённым приказом №373 от 6 октября 2009 года, в Национальной доктрине образования в РФ.

Проблема креативности в гуманитарных науках обычно «расценивается как экспликация когнитивных и психологических способностей человека к творчеству, к ментальному переосмыслению реальности и созданию каких-то новых феноменов, объектов, артефактов, выдвижению новых идей, конструированию новых смыслов и их воплощению в новые концепты, слова, значения, тексты, ранее не имевшие место в материальной действительности или духовно-социальном пространстве социума» [Гермашева 2016: 166].

Особым видом креативности выступает вербальная креативность как «важная составляющая языковой личности, способной проявлять свою «уникальность», «одаренность» и инновационность в использовании ресурсов языка» [Гридина, Берсенева 2017: 54]. При этом вербальная креативность включает в себя способность как к текстопорождению, так и к текстовосприятию. Креативная языковая личность способна и к созданию, и к

восприятию текстов, отличающихся высокой степенью структурно-языковой сложности, в том числе игровых (построенных на механизмах языковой игры) [см. Гридина 2019].

В процессе взросления отмечается тенденция к затуханию спонтанного словотворчества, обусловленного стремлением освоить системные закономерности языка. В школьные годы в действие вступает ещё и фактор следования языковым нормам. «Путь формирования языковой способности лежит через постижение ребенком закономерностей языковой системы к усвоению языковой нормы, к установке накладываемой языковым стандартом "системы фильтров" и ограничений в его речевой практике» [Фурман 2009: 52-55]. Поэтому перед методистами, филологами, педагогами встаёт задача разработки способов развития преднамеренной креативности.

С целью развития преднамеренной креативности у современных школьников мы провели формирующий эксперимент, отличие которого от других видов психолингвистических экспериментов заключается в том, что исследуется не функционирование языковой способности в речевой деятельности, а формирование этой способности. При этом по-разному организуются способы ее формирования и сопоставляется эффективность полученных результатов.

В психолого-педагогической парадигме под креативностью понимается качество, которое формируется лишь тогда, когда это позволяет учебная среда (см. [Дружинин 2002]). Для этого необходимо создание условий для «подражания» творческому поведению и подкрепление такого творческого поведения. Иначе говоря, для творческого процесса необходимо создание креативной среды, т.е. таких условий решения поставленных задач, которые не предполагают жестко заданных алгоритмов (см. об этом [Гридина 2014]).

Одной из таких форм является игровой тренинг. Условия игрового тренинга позволяют «смоделировать и преобразить языковую реальность, отличающуюся высокой степенью спонтанности и свободы, но в то же время протекающую в рамках четко заданных правил, структуры и времени и под руководством тре-

нера-специалиста» [Телегина 2008: 48]. Тренинговые технологии имеют одновременно и диагностическую, и развивающую направленность [Коновалова 2015]. Всё это позволяет нам использовать тренинг как способ организации творческой среды в формирующем эксперименте.

Предметом формирования в эксперименте стала дискурсивная креативность, под которой Т.М. Гермашева понимает «нетривиальное использование существующих языковых знаков и конструирование новых знаков в момент производства речи в условиях конкретной коммуникативной ситуации «здесь» и «сейчас»» [Гермашева 2016: 169].

Наш эксперимент состоял из двух этапов: анализ дискурса современных анимационных фильмов студии «Мельница» о богатырях и моделирование нового мультфильма, в тексте которого используются выявленные приёмы создания лингвокреативного дискурса. Гипотеза исследования: в процессе анализа структурных и содержательных особенностей мультфильма как анимационного жанра у респондентов формируются навыки конструирования креативного текста.

Эксперимент был проведен дважды (в разных группах). Первую группу составили школьники 11-15 лет, обучающиеся в физико-математических классах. В эксперименте приняли участие 17 человек: 10 мальчиков и 7 девочек. Второй группой стали школьники 10-13 лет, обучающиеся в «Современном центре развития». В этой группе испытуемых было 12 человек: 11 девочек и 1 мальчик. Реализация эксперимента заняла 8 уроков (по 40 минут). Занятия проходили в рамках курса «Лингвокреативное мышление».

Процедура анализа состояла в просмотре 3 изображений или видеофрагментов, объединенных одной специфической особенностью мультфильмов, и в выявлении этой особенности. Отметим, что в статье мы приводим лишь некоторые примеры.

1. Анализ названий мультфильмов.

Большинство названий (*«Три богатыря и Шамаханская царица»*, *«Три богатыря на дальних берегах»*, *«Три богатыря и Морской Царь»*, *«Три богатыря и принцесса Египта»*) содержат

в себе имя нового героя или место. Но даже если компонентом названия является имя, то оно говорит о том, где будет развиваться действие мультфильма (Шамаханское государство, Морское царство, Египет).

2. Анализ структуры (композиции) мультфильмов.

В мультфильмах сохраняется традиционный принцип построения былинного сюжета: запев, зачин, завязка действия, его развитие, кульминация и развязка.

Например, мультфильм «Алёша Попович и Тугарин Змей» начинается таким запевом: *«А и сильные, могучие богатыри на славной Руси! Не скакать врагам по нашей земле, не топтать их коням землю русскую, не затмить солнце наше красное, и века простоит не шелох..., не шилох...»*. Запев переходит в зачин: *«В славном городе Ростове у ростовского попа соборного был один-единственный сын, звали его Алёшей, по отцу Поповичем. <...> А во времена те лихие повадились войска Тугарские землю Русскую топтать да русских людей неволить. Прискакала сила чёрная собрать с жителей города Ростова дань немалую»*.

Завязка быliny – событие, нарушающее равновесие исходной ситуации, – в мультфильме часто связана с князем Владимиром, действия которого имеют разрушительный характер: он отдает за долги племянницу Забаву, проигрывает Киев, решает завладеть сокровищами Морского Царя, поддается чарам Шамаханской царицы.

3. Анализ национальных стереотипов.

В каждой серии в яркой наглядной форме представлены русские традиции и обычаи, стереотипы о русских:

- *«Киевская Русь, говоришь? Балалайка, матрёшки и три богатыря»;*

- *«Какая же русская свадьба без драки. Ура!»;*

- *«Потерпи, у русских приняты долгие ухаживания».*

Также в мультфильме отражаются гетеростереотипы, традиции и обычаи других народов:

- *«А правду говорят, что цыганка нагадала, то сбудется?»;*

- «Они что, разговаривать умеют?», «Они что, ещё и писать умеют?» (об аборигенах, живущих на острове);

- «По законам Шамаханского царства, невеста может открыть лицо только после свадьбы».

4. Анализ приёмов языковой игры.

Языковая игра в современных анимационных фильмах представлена на всех уровнях языка: фонетическом, лексико-стилистическом, словообразовательном, морфологическом и синтаксическом. Приведём примеры, которые мы взяли при анализе приёмов языковой игры на лексико-стилистическом уровне:

«— Елисей, ты зачем ко мне в попутчики навязался? **Забавы** ради?/ — Ты всё знаешь? Ну да, я жениться на ней хочу / — Вам, молодым, только **забавы** да веселья подавай... На ком жениться?/ — На **Забаве**» (эффект языковой игры основан на омонимии имени собственного и нарицательного);

« — Где деньги?/ — О, мудрейший Колыван, сейчас у меня **форс-мажор!** / — Вот у него бы и занял!» (обыгрывается парадокс непонимания значения слова);

«Вот беда с этими **бабами... женищинами**» (использован стилистический прием эвфемизации).

5. Анализ прецедентных текстов: источник, способы их включения и трансформации.

Авторы современных мультфильмов разворачивают языковую игру через наиболее распространенные прецедентные тексты: устойчивые выражения, фразы из всем известных сказок, художественных произведений, исторические эпизоды, рекламные слоганы, песни и пр.

«**Конь — это звучит гордо**. Мы кони — основа прогресса и шахмат. Довольно цивилизации ездить на конях. Пришёл наш черёд ездить на цивилизации». (М.Горький. «На дне»)

«Как вы смеете? Мой отец — депутат и мама — депутат. **Я выбираю звонок другу!**» (интеллектуальная игра «Кто хочет стать миллионером?»).

«Уберите его, уберите. **Зарисовка во дворце запрещена!**» (устойчивое выражение «Фото и видеосъемка запрещены!»)

В мультфильме, в связи с тем, что он создан по мотивам былин, частотное употребление фразеологизмов, пословиц и поговорок, которые приводятся как в готовом («*Чистая правда, зуб даю*», «*Сидите там ниже травы, тише воды*», «– *Палач здесь не помощник. Что написано пером, не вырубишь топором* / – *Да ну, он у меня такой виртуоз*»), так и в трансформированном виде («*Клюв даю, больше мы этих богатырей не увидим*», «*Не смеши мои подковы*», «*Из перьев вылезь, но сделай так, чтобы он на мне женился*», «*Допечатай без меня, мне в Осколково, там сегодня новая конюшня открывается, будут показывать, как готовить сани летом*»).

6. Анализ характеров героев и их речевого поведения.

Постоянными героями мультфильмов являются Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алёша Попович, их жёны, князь, конь Юлий.

Илья Муромец – богатырь, верящий в судьбу, крепко связанный с землей, с народом, культурой. Речевой образ Ильи Муромца, наиболее близкого к народному сознанию, строится с опорой на пословицы, поговорки и приметы: «*Ночью звезда с неба упала – добрая примета*», «*Приметы народ веками замечал, они правду говорят*», «*Не всему доверяй, что с виду красиво. Есть такая примета*».

Добрыня Никитич предстает как опытный, рассудительный, умудренный годами человек, богатырь-дипломат ратует за справедливость, в его речи проявлена установка на наставление и поучение: «*В ратном деле всё важно: тактика, стратегия, а главное, это дух укрепить*», «*Зарекись, что больше ты в азартные игры не играешь*».

Самый молодой из богатырей часто показан простодушным. Гиперболизация этого качества в данном случае не идеализирует, а, наоборот, приближает героя к реально существующим характеристикам. Алёша открыто эмоционален, он фантазёр, рвётся в бой – всем этим он похож на подростка – основного зрителя мультфильмов: «*Всем кони, а мне пони – не полечу на таком*», «*Покуда золото да имя своё доброе не верну, мне в городе делать нечего*».

Алёнушка, жена Ильи, по профессии «летописец», проявляющая в своей речи «навыки современного корреспондента» («*Что заставило вас стать на скользкий путь грабежа и разбоя?*»), Настасья, жена Добрыни, собой традиционный образ русской женщины («*Добрыня, не смей, слышишь! Учти, воротись, а я к маме перееду!*»), Любава молода, любит своего «непутёвого Алёшку» и всегда готова прийти ему на помощь («*А давайте подождём, пока басурмане там с голоду сдохнут... ну или ослабнут*»).

Одним из самых ярких и известных персонажей является конь Юлий. Доминантой его характера и речи является самопрезентация (в любой коммуниктивной ситуации он «переводит стрелки на себя», сообщая то, что поднимает его «престиж» в глазах собеседника и высказывая личностные оценочные суждения по всякому поводу): «*Занимаю должность архивариуса, культурного атташе с точки зрения зарубежных связей и связей с зарубежной общественностью. Как я обожаю Германию, особенно Лондон. Как там Монмартр?*», «*Безобразия, такой тяжёлый груз. Как вы справляетесь? Кстати, я как раз заканчиваю доклад о равноправии полов. Не желаете заслушать основные положения?*».

Князь нерешительный, корыстолюбивый, поведение его нередко напоминает поведение капризного ребёнка. В речи данного персонажа часто встречаются «оговорки», раскрывающие истинные намерения и помыслы нерадивого руководителя: «*Чего хочу — того и ворочу... эээ... действую в интересах державы*»; «*Не пойман — не вор... эээ... в переносном смысле*».

Перед этапом моделирования мы разделили респондентов на микрогруппы (всего 5). Испытуемым было предложено придумать возможный сюжет к несуществующим мультфильмам «Три богатыря в космическом пространстве» и «Богатыри в Стране восходящего солнца» на выбор.

Конечным продуктом эксперимента и критерием его результативности стало написание сценария к одному из эпизодов своего мультфильма и инсценировка этого эпизода.

Результат, полученный от одной из микрогрупп (учащихся физико-математического класса).

«Три богатыря в космическом пространстве», эпизод «Богатыри в ракете».

Илья: Ох, братцы, до чего же техника дошла!

Добрыня: Что ни захочешь – для всего кнопка есть.

Алёша: А это что за кнопка? (*нажимает на кнопку «Не нажимать»*)

Начинается отсчёт. Ракета взлетает.

Юлий: Спокойствие, только спокойствие.... Нет, мы все умрём, я не доживу до своей смерти, которая мне была суждена.

Илья: На дорожку мы с вами не посидели – плохо полёт пройдёт. Примета такая.

Илья: Эх, братцы, земля русская из-под ног уходит (*невесомость*).

Юлий: Ура, я буду первым конём в космосе. А ещё я есть хочу.

Алёша: Опять?

Добрыня: Не опять, а снова.

Юлий: В смысле не опять, а снова. Я вообще-то растущий организм. Мне питаться надо.

Нашли еду в тюбиках

Илья: Эх, а жёнушки-то наши на приготовлении еды собаку съели. Нечто вы забыли борщи их вкусные или пельмени. Никто такое не сварит и не слепит.

Добрыня: Душновато стало, братцы. Надо бы проветрить.

Автоответчик (робот): Не в нашем случае. За бортом – 200 градусов по Цельсию.

Алёша (не обращая внимания на голос, пытается открыть): Не поддаётся.

Автоответчик: У вас ничего не получится. Окна заблокированы. Для отключения блокировки обратитесь в службу техподдержки «Русь-матушка».

Илья: Да ну его, навались (*дверь открывается*)

Автор: И попали богатыри в три/ девятую Галактику.

Три микрогруппы из пяти выбрали для работы название «Богатыри в Стране восходящего солнца». В мультфильме с таким содержанием они увидели больше возможностей для словотворчества. Данные ниже диалоги составлены учащимися «Современного центра развития».

«Богатыри в Стране восходящего солнца», эпизод «Прибытие в Японию».

Алёнушка: Как только прибудем, заселимся в отель, и я сразу побегу на конференцию **«Новые технологии по очистке рыбы»**

Князь (*выходит из каюты*): Что за страна такая?

Илья: Это, царь-батюшка, Япония – **страна с богатой культурой.**

Спускаются на берег:

Юлий: Мы приехали в **период цветения Сакуры.**

Алёша: Это ягода какая-то?

Алёна: Нет, сакура – это дерево, которое очень красиво цветет, **символ Японии.** Оглянитесь (*видят изображение сакуры на одежде, на посуде, на сувенирах*).

Японка: Предлагаю вам нашу **японскую обувь – гэта.** Если вы **поплёёте на подошву**, то ваше путешествие пройдёт хорошо.

Юлий: **Плевать я на это хотел**, что со мной может случиться?

В отеле:

Администратор: Сейчас мы вас заселим. А это кто? (*показывает на Юлия*)

Юлий: Кто-кто? **Конь в кимоно!**

Администратор: **А с животными нельзя!**

Полученные результаты свидетельствуют о том, что школьниками успешно усвоены приёмы лингвокреативизации, используемые в мультфильмах студии «Мельница». Испытуемые построили фразы в соответствии с характерами и речевыми особенностями персонажей. Так, в речь Ильи Муромца они вкла-

дывают уважение к приметам (*«На дорожку мы с вами не посидели – плохо полёт пройдёт. Примета такая», «Черный кот дорогу перебежал – к беде это. Есть такая примета»*), трепетное отношение к родной земле, стране, культуре (*«Да что мы не видели в этой Японии», «Эх, братцы, земля русская из-под ног уходит»*). Высказывания Добрыни Никитича отличаются строгостью, прямолинейностью, рациональностью (*«Не опять, а снова», «А вы, женушки, за дверью подождите. Не женское это дело!», «Настасьюшка, так ты поезжай, а я здесь останусь службу нести», «Давайте приступим к делу»*). Алёша Попович любознателен и задаёт много вопросов (*«А это что за кнопка?», «Это ягода какая-то?»*).

Алёнушка в текстах респондентов предстаёт типичным журналистом (*«Как только прибудем, заселимся в отель, и я сразу побегу на конференцию «Новые технологии по очистке рыбы», «Нет, сакура – это дерево, которое очень красиво цветет, символ Японии. Оглянитесь»*). Речевой образ Настасьи также соответствует её характеру в мультфильме (*«Надо скалку купить новую, а то в моей уже трещина пошла, на покой ей пора», «Всё, надоело! Добрыня, сколько ты уже отпуск мне обещаешь?», «Говорил – не говорил! Спасать нужно!»*). Слов Любавы в придуманных респондентами диалогах не встретилось.

Конь Юлий напоминает современного подростка, поэтому конструировать для него фразы респондентам было интересно и нетрудно (*«Я вообще-то растущий организм. Мне питаться надо», «Плевать я на это хотел, что со мной может случиться?», «И не забудь прочитать то, что мелким шрифтом написано»*).

Испытуемые используют в диалогах прецедентные тексты: *«Спокойствие, только спокойствие...», «Вот до чего в Японии техника дошла: наших богатырей и тут, и там показывают»,* включают в текст трансформированные устойчивые выражения (*«Конь в кимоно», «Три/ девятая Галактика», «Первый конь в космосе», «Мать моя – панда, не знаешь, что это суши?», «Братцы, так они нам фугу подложили», «Не смеши мою седую гриву»*).

Этап инсценировки был самым ожидаемым, служил своеобразной мотивацией. Обыгрывание (выход в устную речь и принятие ролей) способствовало тому, что некоторые шутки или фразы были придуманы особо активными школьниками уже в самом процессе.

Мультфильмы студии «Мельница» выступили хорошим образцом в игровом тренинге, направленном на развитие дискурсивной креативности. На этапе анализа были выявлены приёмы создания лингвокреативного дискурса, на этапе моделирования школьники выступили в роли сценаристов, конструируя возможный сюжет к несуществующим мультфильмам. Составленные диалоги доказывают, что респонденты подбирают лексику и выражения, соответствующие характеру персонажей. Испытуемыми успешно освоены способы трансформации фразеологизмов и способы введения в сюжет прецедентных текстов.

Литература

Баскакова И.Л., Глухов В.П. Практикум по психолингвистике / Учеб. пособие для студентов педагогических и гуманитарных вузов. – М., 2009.

Гермашева Т.М. Лингвокреативный дискурс: к постановке проблемы // Дискурс-Пи. – Екатеринбург, 2016. С. 166-172.

Гридина Т.А. Ассоциативные проекции детских словотворческих инноваций и тренинги вербальной креативности // Лингвистика креатива -3. / Под общей редакцией Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2014. С.14-75

Гридина Т. А. «Уже изобретен велосипед?»: креативные технологии текстопорождения // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. 2019. №2(28). С.49-62.

Гридина Т. А., Берсенева А.А. Вербальная и образная составляющие тренинга креативности ребёнка // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. 2017. №2. С.53-67.

Гридина Т. А., Коновалова Н. И. Ассоциативные проекции слова в игровом медиатексте // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. 2019. №17. – С. 73-93.

Дружинин В. Н. Психология общих способностей. – СПб., 2002.

Коновалова Н. И. Ресурсы речевой психодиагностики в образовательном процессе // Педагогическое образование в России. – Екатеринбург, 2015. – №11. – С. 195- 202.

Лингвистика креатива. Коллект. монография / Отв. ред. Т.А. Гридина. – Екатеринбург, 2013. (2-е издание).

Телегина И.О. Границы метода: большая психологическая игра // Школьный психолог. 2008. – №3. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://psy.1september.ru/article.php?ID=200800307>

Фурман Н.Г. Формирование мотивированности слов в детских номинациях в процессе речевого развития // Вестник Томского государственного университета. – 2009. – № 324 (июль). – С. 52-55.

REFERENCES

Baskakova I.L., Gluhov V.P. Praktikum po psiholingvistike / Ucheb. posobie dlya studentov pedagogicheskikh i humanitarnykh vuzov. – М., 2009.

Germasheva T.M. Lingvokreativnyj diskurs: k postanovke problemy // Diskurs-Pi. – Ekaterinburg, 2016. – S. 166-172.

Gridina T.A. Associativnye proekcii detskih slovotvorcheskih inovacij i treningi verbal'noj kreativnosti // Lingvistika kreativa -3. / Pod obshchej redakciej T.A. Gridinoj. – Ekaterinburg, 2014. S.14-75

Gridina T. A. «Uzhe izobreten velosiped?»: kreativnye tekhnologii tekstoporozhdeniya // Ural'skij filologicheskij vest-nik. Seriya: Yazyk. Sistema. Lichnost': Lingvistika kreativa. 2019. №2(28). – S.49-62.

Gridina T. A., Berseneva A.A. Verbal'naya i obraznaya sostavlyayushchie treninga kreativnosti rebyonka// Ural'skij filologicheskij vestnik. Seriya: Yazyk. Sistema. Lichnost': Lingvistika kreativa. – 2017. – V. , 1. 2. – P. 53-67.

Gridina T. A., Konovalova N. I. Associativnye proekcii slova v igrovom mediatekste // Psiholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoj deyatel'nosti. 2019. №17. – S. 73-93.

Druzhinin V. N. Psihologiya obshchih sposobnostej. – SPb., 2002.

Konovalova N. I. Resursy rechevoj psihodiagnostiki v ob-razovatel'nom processe // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. – Ekaterinburg, 2015. – №11. – S. 195- 202.

Lingvistika kreativa. Kollekt. monografiya / Отв. ред. Т.А. Гридина. – Екатеринбург, 2013. (2-е издание).

Telegina I.O. Granicy metoda: bol'shaya psihologicheskaya igra // Shkol'nyj psiholog. 2008. – №3. [Elektronnyj resurs] Rezhim dostupa: <http://psy.1september.ru/article.php?ID=200800307>

Furman N.G. Formirovanie motivirovannosti slov v detskih nominacijah v processe rechevogo razvitiya // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. – 2009. – № 324 (iyul'). – S. 52-55.

©Кислова И.С., 2020

Кислова Ирина Сергеевна – аспирант, преподаватель кафедры русского языка как иностранного, Южно-Уральский государственный университет (Челябинск, Россия).

Адрес: 454080, Россия, г. Челябинск, ул. Ленина, 76.

E-mail: xarit22ir1@mail.ru

Kislova Irina Sergeevna – Graduate Student, Lecturer at the Department of Russian as a Foreign Language, South Ural State University (Chelyabinsk, Russia).